

JALKAPALLOSEURAN VALMENNUSJÄRJESTELMÄN KEHITTÄMINEN

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Tekniikan ala
Tietotekniikka
Tietoliikennetekniikka
Opinnäytetyö
Kevät 2016
Juha Forss

Lahden ammattikorkeakoulu
Tietotekniikka

FORSS, JUHA:

Jalkapalloseuran
valmennusjärjestelmän kehittäminen

Tietoliikennetekniikan opinnäytetyö, 41 sivua

Kevät 2016

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyö toteutettiin FC Kuusysi r.y:lle, joka on jalkapallon kilpaurheilu- ja harrasteliikuntaseura. Seuran tarkoituksena on edistää, kehittää ja vaalia jalkapallotoimintaa vaikutusalueellaan Lahdessa. Seuran tavoitteena on jäsenistön fyysisen, henkisen ja sosiaalisen kunnon kehittäminen. Tällä hetkellä FC Kuusysin organisaatiossa toimii kaikkiaan 40 joukkuetta tai ryhmää, joissa harrastajia on yhteensä noin 1200 pelaajaa. Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää jalkapalloseuran valmennusjärjestelmää.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käydään läpi verkkosivujen toteutusvaihtoehdot. HTML on avoimesti standardoitu kuvauskieli, jolla voidaan kuvata hyperlinkkejä sisältävää tekstiä eli hypertekstiä. CSS on tyylisivukieli, joka vastaa WWW-sivustojen muokkaamisesta. JavaScript on Web-ympäristössä käytetty komentosarjakieli, jonka avulla luodaan dynaamista toiminallisuutta sivustoille. PHP on ohjelmointikieli, jota käytetään erityisesti Web-palvelinympäristöissä dynaamisten web-sivujen luonnissa. SQL on standardoitu kyselykieli, jolla relaatiotietokantaan voi tehdä erilaisia hakuja, muutoksia ja lisäyksiä. jQuery on kaikille selaimille tarkoitettu ilmainen, avoimen lähdekoodin JavaScript-kirjasto. AJAX on joukko web-sovelluskehityksen tekniikoita, joiden avulla web-sovelluksista voi tehdä vuorovaikutteisempia.

Valmennusjärjestelmällä tarkoitetaan järjestelmää, joka helpottaa ja auttaa valmentajia sekä valmennuspäälliköitä valmennukseen liittyvissä tehtävissä. Valmennusjärjestelmä tulee toimimaan nettiselaimella ja valmennusjärjestelmä tullaan toteuttamaan käyttäen eri verkkosivujen toteutusvaihtoehtoja.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi visuaalinen ja sisällöllinen suunnitelma valmennusjärjestelmästä. Tucom Oy tulee ottamaan suunnitelman käyttöönsä ja hoitaa verkkosivujen toteutuksen lähitulevaisuudessa. Tulevaisuudessa valmennusjärjestelmää tullaan suurella todennäköisyydellä kehittämään vielä enemmän, jotta seura pysyy kehityksessä mukana ja pystyy kilpailullisesti sekä valmennuksellisesti haastamaan muita jalkapalloseuroja niin kotimaassa kuin ulkomaillakin.

Asiasanat: valmennusjärjestelmä, verkkosivujen toteutus

Lahti University of Applied Sciences

Degree Programme in Telecommunications Technology

FORSS, JUHA:

Development of the football club's
coaching system

Bachelor's Thesis in telecommunications, 41 pages

Spring 2016

ABSTRACT

This thesis was done for FC Kuusysi r.y, a football club which aims at promoting and developing football both as a competitive sport and as a hobby in the Lahti area. Currently the FC Kuusysi organization consist of total of 40 teams or groups, where there are approximately 1200 players. The aim of this thesis was to develop a coaching system for the club.

The theoretical part of the thesis goes through alternatives for the website implementation. HTML is an openly standardized description language, which is able to describe hyperlinks containing text called hypertext. CSS is a style sheet language that is responsible for editing websites. JavaScript is a scripting language used in a Web environment to create dynamic functionality to websites. PHP is a programming language that is used particularly in Web server environments to create dynamic web pages. SQL is a standardized query language that can do a variety of searches, changes and additions for a relational database. jQuery is an open-source JavaScript library, which is free for all browsers. AJAX is a set of Web application development technologies that allows making web applications more interactive.

The coaching system refers to a system that facilitates and helps coaches and coaching managers in their coaching tasks. The coaching system will operate as a web browser and it is going to be implemented by using a variety of WWW-page implementation options.

The thesis resulted in a plan for the coaching system that covers the visual appearance and the content. Tucom Ltd will use the plan and manage the implementation of the website in the near future. In the future, the coaching system is very likely to be developed even further, so the club can keep up with developments and is capable of challenging other football clubs competitively and by coaching both in Finland and abroad.

Key words: coaching system, WWW-page implementation

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	VERKKOSIVUJEN TOTEUTUSVAIHTOEHDOT	3
2.1	HTML/HTML5	3
2.2	CSS	5
2.3	JavaScript	11
2.4	PHP	15
2.5	SQL	16
2.6	jQuery	17
2.7	AJAX	19
3	VALMENNUSJÄRJESTELMÄN VERKKOSIVUJEN TOTEUTUS	20
3.1	Visuaalinen ilme ja ulkoasu	20
3.2	Värimaailma	20
3.3	Navigointi	21
3.4	Verkkosivujen toteutus	21
4	VALMENNUSJÄRJESTELMÄ	23
5	VALMENNUSJÄRJESTELMÄN SUUNNITTELU JA TESTAUS	31
5.1	Aloitussivu	31
5.2	Etusivu	31
5.3	Valmennus	33
5.4	Pelaajat	35
5.5	Ottelut	36
5.6	Materiaalipankki	37
5.7	Kalenteri	38
5.8	Valmennusjärjestelmän kokonaisuus	39
6	YHTEENVETO	40
	LÄHTEET	42

LYHENNELUETTELO

AJAX	Asynchronous JavaScript And XML on joukko web-sovelluskehityksen tekniikoita, joiden avulla web-sovelluksista voi tehdä vuorovaikutteisempia.
CDN	Content Delivery Network on maailmanlaajuisesti hajautettu verkko välityspalvelimia, jotka on sijoitettu useisiin datakeskuksiin. Tavoitteena on tarjota sisältöä loppukäyttäjille suurella saatavuudella ja korkealla suorituskyvyllä.
CERN	Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire on Euroopan hiukkasfysiikan tutkimuskeskus. CERN keksi vuonna 1990 tiedonsiirtojärjestelmän tutkimustulosten automaattiseen jakamiseen.
CSS	Cascading Style Sheets on tyylisivukieli, joka vastaa WWW-sivustojen muokkaamisesta.
HTML	HyperText Markup Language on avoimesti standardoitu kuvauskieli, jolla voidaan kuvata hyperlinkkejä sisältävää tekstiä eli hypertekstiä.
IETF	The Internet Engineering Task Force on Internet-protokollien standardoinnista vastaava organisaatio.
JavaScript	JavaScript on web-ympäristössä käytetty komentosarjakieli, jonka avulla luodaan dynaamista toiminallisuutta sivustoille.
jQuery	jQuery on kaikille selaimille tarkoitettu ilmainen, avoimen lähdekoodin JavaScript-kirjasto.
PHP	PHP (Hypertext Preprocessor) on ohjelmointikieli, jota käytetään erityisesti Web-palvelinympäristöissä dynaamisten web-sivujen luonnissa.

SQL	Structured Query Language on IBM:n kehittämä standardoitu kyselykieli, jolla relaatiotietokantaan voi tehdä erilaisia hakuja, muutoksia ja lisäyksiä.
XHTML	eXtensible Hypertext Markup Language on HTML:stä kehitetty WWW-sivujen merkinäkieli, joka täyttää XML:n muotovaatimukset.
WHATWG	WHATWG on yhteisö, joka ylläpitää ja kehittää HTML-kieltä.
WWW	World Wide Web on Internet-verkossa toimiva hajautettu hypertekstijärjestelmä. Hypertekstiä luetaan selaimella, joka hakee web-sivuiksi kutsuttuja dokumentteja web-palvelimilta ja esittää niitä käyttäjälle piirtämällä ne näytölle.
W3C	World Wide Web Consortium on kansainvälinen yritysten ja yhteisöjen yhteenliittymä, joka ylläpitää ja kehittää WWW:n standardeja tai suosituksia.

1 JOHDANTO

Seurojen toiminnan ja vaatimusten kehittyessä myös tietomäärän ja valmennuksen hallinnan haasteet kasvavat. Harjoitteiden luonti ja pelaajatietojen etsiminen on hankalaa ja aikaa vievää. Tietojen ja valmennuksen hallintaan on kehitetty erilaisia työkaluja, joilla edellä mainitut asiat voidaan hoitaa keskitetysti.

Opinnäytetyön toimeksiantaja on FC Kuusysi r.y, jolla on luotuna valmennusjärjestelmä, mutta se ei ole käytössä valmentajilla ja näin ollen FC Kuusysi haluaa kehittää järjestelmää, jolloin voitaisiin helpottaa valmentajien ja valmennuspäälliköiden tietojen ja valmennuksen hallintaa. Seura päätti kehittää omaa valmennusjärjestelmäänsä, jolla voidaan parantaa seuran toimintaa sekä tietojen hallintaa.

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää seuran valmennusjärjestelmää ja helpottaa valmennusjärjestelmän toteutuksesta vastaavan yrityksen Tucom Oy:n työprosessia. Opinnäytetyössä suunnitellaan visuaalisesti ja sisällöllisesti valmennusjärjestelmää.

Lisäksi opinnäytetyössä käydään läpi verkkosivujen toteutusvaihtoehtoja sekä valmennusjärjestelmää ja sen toteuttamista. Verkkosivujen toteutusvaihtoehtoissa käydään läpi HTML-sivunkuvauskieltä, CSS-tyylimäärittelyä ja JavaScript-ohjelmointikieltä sekä JavaScript-kirjastoa nimeltään jQuery. Työssä paneudutaan myös SQL:ään, joka vastaa tietojen tallennuksesta. AJAX:n avulla voidaan päivittää verkkosivun tiettyä osaa häiritsemättä käyttäjän verkkosivun käyttöä. PHP on työväline dynaamisten web-dokumenttien luomiseen. Valmennusjärjestelmästä kerrotaan, mikä se on ja mitä varten kehitetty, sekä käydään läpi, kuinka kyseinen järjestelmä on toteutettu.

FC Kuusysi r.y on Lahdessa toimiva jalkapallon kilpaurheilu- ja harrasteliikuntaseura, jonka tarkoituksena on edistää, kehittää ja vaalia jalkapallotoimintaa vaikutusalueellaan. Tällä hetkellä seurassa toimii kaikkiaan 40 joukkuetta tai ryhmää, joissa harrastajia on yhteensä noin 1200 pelaajaa. Seura perustettiin vuonna 1934, ja historiansa aikana

seura on voittanut viisi Suomen mestaruutta ja kaksi Suomen Cup-mestaruutta sekä edustanut useasti suomalaista jalkapalloa Euroopan kentillä. FC Kuusysi on myös vuosien varrella kasvattanut pelaajia aina Suomen juniorimaajoukkueista A-maajoukkueeseen asti. (FC Kuusysi 2016.)

2 VERKKOSIVUJEN TOTEUTUSVAIHTOEHDOT

Tässä luvussa avataan verkkosivuihin liittyviä käsitteitä ja verkkosivujen rakentamisen teknologioita, kuten HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), JavaScript ja SQL (Structured Query Language). Näillä teknologioilla ja käsitteillä on oma merkityksensä verkkosivuston rakenteessa.

HTML-kieli on verkkosivujen perusta, jolle niin sanottu pohja luodaan. HTML-kieleen voidaan lisätä CSS-kielellä muotoiluja ja tyylejä. JavaScript puolestaan lisää verkkosivuille toiminnallisuutta ja SQL vastaa tietojen talletuksesta.

2.1 HTML/HTML5

Ensimmäinen versio HTML:sta julkaistiin 1990-luvun alussa. HTML kehittyi ensimmäiset viisi vuotta CERN:n ja myöhemmin IETF:n johdolla. W3C:n perustamisen myötä HTML:ää ryhdyttiin jälleen päivittämään. Versioiden HTML 3.0 ja HTML 3.2 jälkeen seurasi HTML 4.0, joka valmistui vuonna 1998. W3C:n jäsenten päätöksellä HTML:n kehittäminen pysäytettiin ja ryhdyttiin luomaan XML-kieleen pohjautuvaa XHTML:ää. Kiinnostus HTML:ää kohtaan heräsi uudelleen vuonna 2003 XForms-tekniikan myötä, jolla oli tarkoitus luoda parempia ”seuraavan sukupolven” Weblomakkeita. W3C:ssa päätettiin testata HTML:n kehityksen avaamista vuonna 2004, jolloin aloitteentekijöinä toimivat Mozilla ja Opera. HTML:n jatkokehittämisen katsottiin kuitenkin olevan ristiriidassa aikaisemman suunnittelulinjauksen kanssa ja W3C päätti jatkaa XHTML:n kehittämistä. Tämän seurauksena Apple, Mozilla ja Opera perustivat WHATWG yhteistyöryhmän, jonka keskeisimpänä päämääränä oli kehittää uutta. Vuonna 2007 perustettiin työryhmä W3C:n toimesta, joka alkoi toimia yhteistyössä WHATWG:n kanssa HTML5:n kehittämistä varten. Vuoden 2014 lokakuussa julkaistiin virallisesti HTML5 W3C:n toimesta. (W3C 2014.)

HTML eli HyperText Markup Language on verkkosivujen pohjana käytettävä merkinäkieli. HTML-dokumentit ovat jäsenneityjä asiakirjoja, joissa kulmasulkeisiin merkityt tagit edustavat HTML-elementtejä sivulla, kuten nähdään kuviosta 1. Tagit pitää avata ja sulkea, ja niiden sisään sijoitetaan haluttu sisältö, jonka selain näyttää tagien määrittelemällä tavalla. Esimerkiksi otsikkoa merkkää tagi <h1> ja otsikko saadaan sivulle kirjoittamalla dokumenttiin rivi <h1>Haluttu otsikko</h1>. Selaimet lukevat HTML-koodia järjestyksessä ylhäältä alaspäin. Tägeja kasataan dokumenttiin puumallin mukaisesti, mikä määrittelee elementtien sijainnin suhteessa toisiinsa. Tägeja voi myös sijoittaa toisten tagien sisälle. Yksinkertainen HTML-dokumentti näyttää seuraavanlaiselta:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Page Title</title>
</head>
<body>

<h1>My First Heading</h1>
<p>My first paragraph.</p>

</body>
</html>
```

KUVIO 1. HTML Example (W3Schools 2016f)

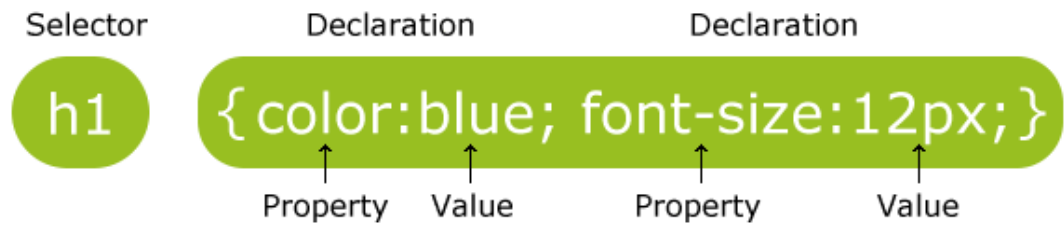
HTML5 on HTML-merkinäkielen uusin versio. HTML julkaistiin ja HTML sai W3C:n suositus-statusen 28.10.2014. Edellisiin versioihin verrattuna HTML5 sisältää uusia elementtejä ja tageja sekä uusia attribuutteja tagien määrittelyä varten. Samalla osa vanhoista, tarpeettomista tageista on poistettu. Lisäksi HTML sisältää uusia API-ominaisuuksia webapplikaatioita varten, kuten raahaustoiminnon, geolokaation ja ajoitetun toiston. Tavoitteena on laajentaa ja parantaa merkinäkieltä. HTML5:tä voidaan kirjoittaa joko HTML- tai XHTML-syntaksilla, ja uusin versio pystyy joustavasti korjaamaan syntaksissa olevia kirjoitusvirheitä. Internet-sovelluksen osana HTML toimii ohjelman sisäisen rakenteen

kielenä. HTML muodostaa sisällön perusrungon, jota voi muokata CSS-tyylitiedostoilla ja tuoda toiminnallisuutta JavaScript-koodilla. HTML5:n myötä ulkoasuun liittyvät määrittelyt suositellaan tehtäväksi CSS:llä eikä HTML-elementeillä. (W3C 2014.)

2.2 CSS

CSS:n eli Cascading Style Sheetsin kehittäminen aloitettiin vuonna 1994 CERN:n (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) toimesta. Ensimmäisen version CSS:sta kehitti norjalainen Håkon Wium Lie ja ensimmäinen versio julkaistiin kolme päivää ennen Netscapen julkistamista. CSS ei ollut aikansa ainoa tyyliehdokas, mutta CSS voitti tyyliehdokkaiden kamppailun sijoittumalla kehittäjien ja käyttäjien väliin ja olemalla toteutukseltaan helppo ja selkeä. Vuonna 1995 W3C eli World Wide Web Consortium päätti luoda työryhmän, jonka tarkoituksena oli kehittää tyyllisivuja, ja lopulta vuoden 1996 joulukuussa CSS1 eli CSS level 1 sai W3C:n suosituksen, kun Microsoft päätti lisätä CSS-tuen selaimiinsa. Pian Netscape seurasi Microsoftin jalanjalkia, koska Netscapen mielestä oli tärkeää, etteivät selaimet tukisi eri määrittelyjä. CSS2 eli CSS level 2 julkaistiin vuonna 1997 ja pian julkaisun jälkeen ruvettiin kehittämään CSS3:a vuonna 1998, jota kehitetään vielä, ja näin ollen CSS3 ei ole saanut W3C:n suositusta. (w3 2015.)

CSS eli Cascading Style Sheets on tyyllisivukieli, jota käytetään yhdessä muiden webtekniikoiden kanssa. World Wide Web Consortium (W3C) kehitti CSS-tyylisivukielen helpottamaan WWW-sivujen muokkaamista. CSS-tiedostoon kirjoitetut säännöt kertovat, kuinka dokumentti haluttaisiin esittää. Webkehityksen tapauksessa CSS-tiedostoilla kerrotaan, miten sivu ja sillä olevat elementit haluttaisiin esittää ja missä kohtaa xy-koordinaatistolla objektit ja elementit sijaitsevat. Kuviossa 2 nähtävä CSS:n perussyntaksi muodostuu valitsimesta (selector), ominaisuudesta (property) ja arvosta (value). (W3Schools 2016c.)



KUVIO 2. CSS Syntax (W3Schools 2016d)

Kaikki ominaisuudet ja arvot tulevat aaltosulkujen sisään. Useita ominaisuuksia ja arvoja voi laittaa valitsimeen peräkkäin erottelemalla ne puolipisteellä. On olemassa kolme tapaa lisätä tyylisivu. Nämä tavat ovat External, Internal ja Inline. External-tyylisivun avulla voidaan muokata koko nettisivua muokkaamalla yhtä tiedostoa, Internal-tyylisivua voidaan käyttää, jos yhdellä nettisivulla on ainutlaatuinen tyylinsä, ja Inline-tyyliä käytetään ainutlaatuisen tyylin lisäämiseen yhteen elementtiin. (W3Schools 2016c.)

Example

```
<head>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="mystyle.css">
</head>
```

KUVIO 3. External-tyylisivu (W3Schools 2016b)

Kuviossa 3 nähdään esimerkki External-tyylisivun lisäyksestä. External-tyylisivu sijoitetaan <link>-elementtiin, joka puolestaan menee <head>-elementin sisälle. Jokaisella sivulla, johon halutaan lisätä External-tyylisivu, täytyy olla viittaus tyylisivutiedostoon. (W3Schools 2016b.)

Example

```
<head>
<style>
body {
    background-color: linen;
}

h1 {
    color: maroon;
    margin-left: 40px;
}
</style>
</head>
```

KUVIO 4. Internal-tyylisivu (W3Schools 2016b)

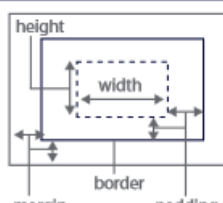
Internal-tyylisivu määrittää <style>-elementin sisälle, joka sijaitsee HTML-sivun <head>-elementissä. Tämä nähdään kuvio 4. Internal-tyylisivua käytetään, jos yhdellä nettisivulla on ainutlaatuinen tyylinsä. (W3Schools 2016b.)

Example

```
<h1 style="color:blue;margin-left:30px;">This is a heading.</h1>
```

KUVIO 5. Inline-tyyli (W3Schools 2016b)


Inline-tyylin avulla voidaan määrittää yhdelle tietylle elementille oma tyylinsä. Kun halutaan käyttää Inline-tyyliä, lisätään tyyliaattribuutit muokattavan elementin sisälle. Kuvion 5 esimerkki näyttää, miten muutetaan <h1>-elementin väriä ja vasenta marginaalia. (W3Schools 2016b.)

Syntax Write styles for any element selector {property: value;} External Style Sheet <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css" /> Internal Style <style type="text/css"> selector {property: value} </style> Inline Style <tag style="property: value">	Margins + Padding  <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> height; width; margin-top; margin-right; margin-bottom; margin-left; padding-top; padding-right; padding-bottom; padding-left; </div> </div>	Shorthand background border border-bottom border-left border-right border-top font list-style margin padding
General class String preceded by a full stop (.) ID String preceded by a hash (#) div Formats structure or block of text span Inline formatting color Foreground colour cursor Appearance of the cursor display block; inline; list-item; none overflow How to handle content that overflows its box. visible; hidden; scroll; auto visibility visible; hidden	Border border-width Width of the border border-style dashed; dotted; double; groove; inset; outset; ridge; solid; none; border-color Colour of the border	Comments /* Comments */ Pseudo Selectors :hover :active :focus :link :visited :first-line :first-letter
Font font-style italic, normal font-variant normal, small-caps font-weight bold, normal, lighter, bolder, integer [100-900] font-size Size of the font font-family Specific font[s] to be used.	Position clear If any floating elements around the element both, left, right, none float Floats to a specified side left, right, none left The left position of an element auto, length values [pt, in, cm, px] top The top position of an element auto, length values [pt, in, cm, px] position static, relative, absolute z-index Above or below overlapping elements auto, integer [higher numbers on top]	Media Types all braille embossed handheld print projection screen speech tty tv
Text letter-spacing Space between letters line-height Vertical space between baselines text-align Horizontal alignment text-decoration blink, line-through, none, overline, underline text-indent First line indentation text-transform capitalise, lowercase, uppercase vertical-align Vertical alignment word-spacing Spacing between words	Background background-color Colour of background background-image Background image url("") background-repeat repeat, no-repeat, repeat-x, repeat-y background-attachment Background image scrolls with element scroll, fixed background-position (x y), top, center, bottom, left, right	Units Length % em pt px Keywords bolder lighter larger
	List list-style-type Type of bullet or numbering in the list disc; circle; square; decimal; lower-roman; upper-roman; lower-alpha; upper-alpha; none list-style-position Position of the bullet or number in a list inside; outside list-style-image Image to be used as the bullet in the list	Developing for IE6 is a lost cause.

KUVIO 6. CSS 2.1 Sheet (Smashingmagazine 2016a)

Kuviosta 6 nähdään CSS level 2.1 sisältämät tärkeimmät selitykset ja avainsanat kustakin ominaisuudesta. Tyyllisivu siis helpottaa oikean ominaisuuden löytämistä.

CSS3 eli CSS level 3 on täysin yhteensopiva aiempien CSS-versioiden kanssa. CSS3 on jaettu moduuleihin, ja CSS3 päivittää vanhempien CSS-versioiden ominaisuuksia, kun taas osa moduuleista on kokonaan uusia. CSS3:n mukana tulleita uusia ominaisuuksia ovat monenlaiset visuaalista näyttävyyttä ja sivuston muotoilua edesauttavat moduulit. Uusia ominaisuuksia ovat tekstin muotoilu ääriviivoilla ja varjostuksilla, taustakuvien luonti sekä niiden sijainnin ja koon muuttaminen. Myös elementtien animointi ja erilaiset siirtymäefektit sivuston tapahtumiin onnistuu uusilla CSS3-ominaisuuksilla. Sivuston skaalautuminen erikokoisille laitteille ja näytöille voidaan saavuttaa myös CSS3:n avulla. (W3Schools 2016e.)


CSS3 Help Sheet

Equally Rounded Corners

-webkit-border-radius	Webkit
-moz-border-radius	Firefox
border-radius	Standard

Individually Rounded Corners

Webkit

- webkit-border-top-left-radius
- webkit-border-top-right-radius
- webkit-border-bottom-left-radius
- webkit-border-bottom-right-radius

Firefox

- moz-border-radius-topleft
- moz-border-radius-topright
- moz-border-radius-bottomleft
- moz-border-radius-bottomright

Standard

- border-top-left-radius
- border-top-right-radius
- border-bottom-left-radius
- border-bottom-right-radius

Box Shadow

-webkit-box-shadow	Webkit
-moz-box-shadow	Firefox
box-shadow	Standard

Syntax

5px 5px 5px #000000
x-offset, y-offset, blur, color

Text Shadow

text-shadow

Syntax

5px 5px 5px #000000
x-offset, y-offset, blur, color

filter: dropshadow()

Syntax

(color=#000000, offx=5, offy=5)
color, x-offset, y-offset

Box Resize

resize	both vertical horizontal
min-height	
min-width	
overflow: auto	

Outline

outline

Syntax

5px dashed #000000
thickness, style, color

Gradients

-webkit-gradient

Syntax

linear
type of gradient

left bottom
right bottom
left top
right top
position of start & end

color-stop(0.5, rgb(R,G,B))
position & color of stops

-moz-linear-gradient

Syntax

left
right
top
bottom
position of start & end

rgb(R, G, B) 50%
position & color of stops

Font Face

@font-face

font-family: '';

src: url('url_of_font_file');

src: local(''),
url('url_of_font.woff') format('woff'),
url('url_of_font.ttf') format('truetype');

More info by Paul Irish: <http://bit.ly/cC76RC>

Box Sizing

- box-sizing: content-box
- moz-box-sizing: content-box
- webkit-box-sizing: content-box
- ms-box-sizing: content-box
- o-box-sizing: content-box;
- icab-box-sizing: content-box;
- khtml-box-sizing: content-box;

Syntax

content-box
acts like a standard box-model element

border-box
padding and border render inside the box

Multiple Columns

Webkit

- webkit-column-count
- webkit-column-gap

Firefox

- moz-column-count
- moz-column-gap

Standard


- column-count
- column-gap

Selectors

Incredibly powerful, but we couldn't possibly fit them on this sheet.

Info at 456 Berea Street:
<http://bit.ly/cKO24D>

CSS3 is not yet supported in all browsers. Graceful degradation in older browsers such as IE6 (arghh) is highly recommended.



Download this Help Sheet now at gosquared.com/liquidity
Put it on your wall

© 2010 Go Squared Ltd.

KUVIO 7. CSS3 Sheet (Smashingmagazine 2016a)

Kuviosta 7 nähdään CSS3:n sisältämät tärkeimmät selitykset ja avainsanat kustakin ominaisuudesta. Tyyllisivu siis helpottaa oikean ominaisuuden löytämistä.

2.3 JavaScript

JavaScript, lyhennettynä JS, on selaimessa toimiva, käyttäjänpuoleinen ohjelmointikieli. JavaScriptin avulla on mahdollista lisätä verkkosivuille toiminnollisuutta ja antaa sivun käyttäjälle palautetta. Tämä mahdollistaa vuorovaikutuksen käyttäjän kanssa. JavaScript voi myös muokata sivun sisältöä dynaamisesti luomalla, muuttamalla tai poistamalla HTML-elementtejä tai niiden attribuutteja. (W3Schools 2016g.)

JavaScript pyörii suoraan selaimessa, mikä tekee siitä hyvin alustariippumattoman. JavaScript on selainrajoitteiseen nähden myös hyvin monipuolinen ja sisältää tavanomaiset funktiokäsitteet, rakenteiset ohjauslauseet, taulukkorakenteet, joustavan merkkijonojen käsittelyn ja suuren joukon valmiita funktioita, jotka liittyvät etenkin selaimen toimintojen ohjaamiseen. (W3Schools 2016g.)

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h1>What Can JavaScript Do?</h1>

<p id="demo">JavaScript can change HTML content.</p>

<button type="button"
onclick="document.getElementById('demo').innerHTML = 'Hello JavaScript!'">
Click Me!</button>

</body>
</html>
|
```

Result:

What Can JavaScript Do?

JavaScript can change HTML content.

Click Me!

KUVIO 8. HTML-sisällön muuttaminen JavaScriptillä (W3Schools 2016h)



KUVIO 9. HTML-sisällön muutos (W3Schools 2016h)

Kuviossa 8 näkyy esimerkki HTML-sisällön muuttamisesta JavaScriptillä. Esimerkki käyttää getElementById()-metodia, jonka avulla etsitään muutettava HTML-elementti. Metodi muuttaa elementin sisällön "Hello JavaScript"-lauseeksi, kun painetaan "Click Me!" -nappia. Kuviossa 9 nähdään tapahtunut muutos napinpainalluksen jälkeen. (W3Schools 2016h.)

JavaScriptin avulla voidaan myös muuttaa HTML-attribuutteja. Kuvion 10 esimerkissä muutetaan HTML:ssä olevaa kuvaa muuttamalla src-attribuuttia -tagin sisällä. Kun painetaan kuviossa 10 näkyvää hehkulamppua, joka on pois päältä, nähdään kuviossa 11, että hehkulamppu syttyy palamaan. Tämä johtuu siitä, että muutettiin -tagin sisällä olevaa src-attribuuttia. (W3Schools 2016h.)

Edit This Code:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h1>JavaScript Can Change Images</h1>



<p>Click the light bulb to turn on/off the light.</p>

<script>
function changeImage() {
  var image = document.getElementById('myImage');
  if (image.src.match("bulbon")) {
    image.src = "pic_bulboff.gif";
  } else {
    image.src = "pic_bulbon.gif";
  }
}
</script>

</body>
</html>
```

Result:

JavaScript Can Change Images



Click the light bulb to turn on/off the light.

KUVIO 10. HTML-attribuutin muuttaminen JavaScriptillä (W3Schools 2016h)

Result:

JavaScript Can Change Images



Click the light bulb to turn on/off the light.

KUVIO 11. HTML-attribuutin muutos JavaScriptillä (W3Schools 2016h)

JavaScript mahdollistaa myös tietojen todentamisen, kuten nähdään kuvioista 12 ja 13. JavaScriptiä käytetään usein juuri tietojen todentamiseen. Tiedon todentaminen auttaa käyttäjää huomaamaan, jos on tapahtunut mahdollinen kirjoitusvirhe, kuten nähdään kuvioista 12. Kuviossa 12 määritetty numeraalinen arvo 15 ei kuulu määritettävien lukujen 1 - 10 joukkoon, ja näin ollen käyttäjälle tulee ilmoitus, että syöte ei ole sopiva. Kuviossa 13 on syötetty luku 6, ja koska se sopii lukujen 1 - 10 joukkoon, tulee käyttäjälle ilmoitus, että syöte on oikein. (W3Schools 2016h.)

Edit This Code:	See Result »	Result:
<pre> <!DOCTYPE html> <html> <body> <h1>JavaScript Can Validate Input</h1> <p>Please input a number between 1 and 10:</p> <input id="numb"> <button type="button" onclick="myFunction()">Submit</button> <p id="demo"></p> <script> function myFunction() { var x, text; // Get the value of the input field with id="numb" x = document.getElementById("numb").value; // If x is Not a Number or less than one or greater than 10 if (isNaN(x) x < 1 x > 10) { text = "Input not valid"; } else { text = "Input OK"; } document.getElementById("demo").innerHTML = text; } </script> </body> </html> </pre>		<p>JavaScript Can Validate Input</p> <p>Please input a number between 1 and 10:</p> <p>15 <input type="button" value="Submit"/></p> <p>Input not valid</p>

KUVIO 12. Tiedon todentaminen JavaScriptillä (W3Schools 2016h)

Edit This Code:	See Result »	Result:
<pre> <!DOCTYPE html> <html> <body> <h1>JavaScript Can Validate Input</h1> <p>Please input a number between 1 and 10:</p> <input id="numb"> <button type="button" onclick="myFunction()">Submit</button> <p id="demo"></p> <script> function myFunction() { var x, text; // Get the value of the input field with id="numb" x = document.getElementById("numb").value; // If x is Not a Number or less than one or greater than 10 if (isNaN(x) x < 1 x > 10) { text = "Input not valid"; } else { text = "Input OK"; } document.getElementById("demo").innerHTML = text; } </script> </body> </html> </pre>		<p>JavaScript Can Validate Input</p> <p>Please input a number between 1 and 10:</p> <p>6 <input type="button" value="Submit"/></p> <p>Input OK</p>

KUVIO 13. Tiedon todentaminen JavaScriptillä (W3Schools 2016h)

2.4 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) on työväline dynaamisten web-dokumenttien luomiseen. PHP on HTML-dokumenttien sisään upotettava web-palvelimella tulkettava ohjelmointikieli. (W3Schools 2016l.)

PHP on avoin ohjelmisto, ja PHP:n lähdekoodi on vapaasti saatavilla.

PHP-koodi suoritetaan palvelimella ennen nettisivun lähettämistä selaimelle, minkä ansiosta PHP ei vaadi tukea selaimelta ja sillä voi

käsitellä esimerkiksi palvelimen tiedostoja ja tietokantoja. PHP toimii useilla eri alustoilla, kuten esimerkiksi Windows, Linux, Unix, Mac OS X, ja se on yhteensopiva lähes kaikkien servereiden kanssa, joita nykyään käytetään. Kyseisiä servereitä ovat esimerkiksi Apache ja IIS. (W3Schools 2016l.)

```
<?php
// PHP code goes here
?>
```

KUVIO 14. PHP Syntax (W3Schools 2016m)

Kuviossa 14 nähdään PHP:n perussyntaksi, jota kutsutaan myös skriptiksi. PHP-skripti voidaan sijoittaa mihin tahansa kohtaan dokumenttia. Skripti alkaa <?php-osalla ja loppuu ?>-osaan. Näiden tagien väliin kirjoitetaan haluttu koodi. (W3Schools 2016m.)

PHP Source:	Result:
<pre><!DOCTYPE html> <html> <body> <h1>My first PHP page</h1> <?php echo "Hello World!"; ?> </body> </html></pre>	<p>My first PHP page</p> <p>Hello World!</p>

KUVIO 15. PHP-koodin tulostus (W3Schools 2016m)

Kuviossa 15 nähdään esimerkki yksinkertaisesta PHP-tiedostosta. PHP-skripti, joka käyttää PHP-funktiota echo, tulostaa verkkosivulle tekstin "Hello World!". PHP-skripti suoritetaan palvelimella ja HTML-tuloste lähetetään takaisin selaimelle. (W3Schools 2016m.)

2.5 SQL

SQL tulee sanoista "Structured Query Language" eli rakenteellinen kyselykieli. SQL:n avulla voidaan hallinnoida tietokantoja. Tietokannasta voidaan hakea, lisätä tai poistaa tietoa SQL-kielen avulla. SQL-kieli on standardoitu, mutta siitä on olemassa erilaisia versioita. Kommentosanoina ovat muun muassa select, update, delete, where ja order by. SQL-kielen

komennot jaotellaankin määrittely- ja käsittelykomentoihin sen perusteella, luodaanko uusia tietorakenteita, kuten tauluja, vai käsitelläänkö tauluihin tallennettuja tietoja. SQL:n perustana toimii RDBMS eli Relational Database Management System, joka tallentaa kaiken datan eri taulukoihin. Taulukko on matriisi, jossa on tietoja ja tietokannassa taulukko näyttää yksinkertaiselta laskentataulukolta. Taulukko sisältää rivejä ja sarakkeita, jotka kertovat, mitä taulukkoon tulee. (W3Schools 2016n.)

CustomerID	CustomerName	ContactName	Address	City	PostalCode	Country
1	Alfreds Futterkiste	Maria Anders	Obere Str. 57	Berlin	12209	Germany
2	Ana Trujillo Emparedados y helados	Ana Trujillo	Avda. de la Constitución 2222	México D.F.	05021	Mexico
3	Antonio Moreno Taquería	Antonio Moreno	Mataderos 2312	México D.F.	05023	Mexico
4	Around the Horn	Thomas Hardy	120 Hanover Sq.	London	WA1 1DP	UK
5	Berglunds snabbköp	Christina Berglund	Berguvsvägen 8	Luleå	S-958 22	Sweden

KUVIO 16. Taulukkoesimerkki (W3Schools 2016o)

Kuvion 16 taulukko on yksinkertainen esimerkki tietokannan ja taulukon luonnista. Taulukko sisältää viisi riviä, yksi jokaista asiakasta varten, ja seitsemän saraketta. Sarakkeet määrittelevät, mitä dataa soluun tulee, ja rivit erottavat samankaltaisen datan. (W3Schools 2016o.)

2.6 jQuery

jQuery on Javascript-kirjasto, joka tarjoaa paljon hyödyllisiä toimintoja dynaamisesti toteutetulle verkkosivulle. Mukana on muun muassa helpottavia funktioita DOM-elementtien ohjelmalliseen läpikäyntiin ja manipulointiin, tapahtumien käsittelyyn, animaatioiden toteuttamiseen sekä AJAX-pyyntöihin. (W3Schools 2016j.)

On olemassa paljon muitakin JavaScript-kirjastoja, mutta jQuery on näistä suosituin ja myös eniten laajennettavissa. Monet maailman suurimmista yrityksistä käyttävät jQueryä. Kyseisiä yrityksiä ovat esimerkiksi Google, Microsoft, IBM ja Netflix. Kun halutaan käyttää jQueryä verkkosivuilla, voidaan joko ladata jQuery ja sijoittaa ladattu tiedosto samaan sijaintiin kuin sivusto tai jos ei haluta ladata sitä, voidaan lisätä jQuery CDN:n (Content Delivery Network) kautta. Google sekä Microsoft toimivat CDN:n

isäntinä, ja jQuery saadaan CDN:n kautta lisäämällä kuviossa 17 oleva koodinpöytä HTML-koodiin. (W3Schools 2016j.)

Google CDN:

```
<head>
<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.12.0/jquery.min.js"></script>
</head>
```

Try it yourself »

Microsoft CDN:

```
<head>
<script src="http://ajax.aspnetcdn.com/ajax/jquery/jquery-1.12.0.min.js"></script>
</head>
```

Try it yourself »

KUVIO 17. jQuery CDN:nä (W3Schools 2016i)

jQueryn perussyntaksi on räätälöity valitsemaan HTML-elementtejä ja suorittamaan toimenpiteitä kyseisille elementeille. Kuviossa 18 nähdään jQueryn perussyntaksin. (W3Schools 2016i.)

`$(selector).action()`

KUVIO 18. jQuery Syntax (W3Schools 2016i)

Alla näkyvässä luettelussa on listattuna kuviossa 18 näkyvä jQueryn perussyntaksi. Perussyntaksi on jaettu kolmeen eri toimintoon ja jokainen toiminto on kerrottuna tarkemmin luettelussa.

- \$ - kuvio määrittää jQueryn ja mahdollistaa pääsyn jQueryyn
- (selector) - etsii HTML-elementin, jolle halutaan antaa käsky
- action() - määrittää haetulle HTML-elementille toteutettavan käskyn

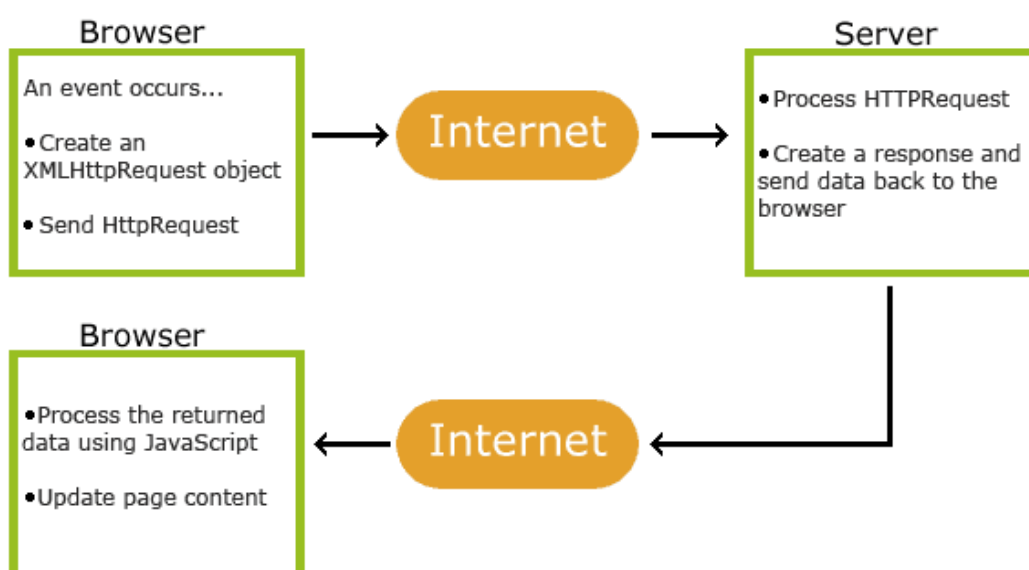
Esimerkiksi `$("p").hide()` - jQuery piilottaa kaikki `<p>`-elementit.

`$("#test").hide()` - jQuery piilottaa kaikki elementit, jotka sisältävät id:n nimeltään "test" (W3Schools 2016i.)

2.7 AJAX

AJAX tulee sanoista "AsynchronousJavaScript And Xml". AJAX ei tuo uutta, vaan se yhdistää jo olemassa olevia tekniikoita. Nämä ovat XMLHttpRequest object, JavaScript, CSS ja XML. AJAX:n avulla voidaan ladata vain osa verkkosivusta. Normaalisti koko verkkosivu ladataan. AJAX-sovellukset toimivat selaimessa, joten sovellukset ovat alustariippumattomia. (W3Schools 2016a.)

How AJAX Works



KUVIO 19. AJAX:n toiminta (W3Schools 2016a)

Kuviosta 19 nähdään AJAX:n toimintaperiaate kaaviona. Kun tapahtuma eli event, esimerkiksi napinpainallus, tapahtuu verkkosivulla, niin luodaan XMLHttpRequest-objekti, joka lähettää HTTPRequest tiedon palvelimelle. Palvelimella HTTPRequest-tieto käsitellään, minkä jälkeen palvelin lähettää vastauksen takaisin selaimelle. Palvelimelta tuleva tieto käsitellään JavaScriptissä, jossa vastaus sijoitetaan haluttuun paikkaan ja samalla päivitetään sivun sisältö, jolloin käyttäjä huomaa muutoksen. Tämä kaikki tapahtuu niin, että verkkosivua ei tarvitse päivittää uudelleen vaan AJAX toimii taustalla jatkuvasti. (W3Schools 2016a.)

3 VALMENNUSJÄRJESTELMÄN VERKKOSIVUJEN TOTEUTUS

3.1 Visuaalinen ilme ja ulkoasu

Verkkosivujen visuaalinen ilme suunnitellaan yleensä verkkosivujen käyttäjäryhmää varten. Tietosisältö on kuitenkin tärkeämpää kuin ulkoasu, koska käyttäjät tulevat todennäköisesti verkkosivuille etsimään tai hakemaan tietosisältöä. Visuaaliseen ilmeeseen vaikuttavat värit, grafiikka ja tekstin muoto. Kun verkkosivujen yleiselementit, kuten väri, taustakuva ja fontit, ovat samanlaiset sivulta toiselle siirryttäessä, ovat sivut yhtenäiset. (Web-opas 2012.)

Myös verkkosivujen rakenne, navigointi ja käytettävyys vaikuttavat vierailijan kokemukseen verkkosivuilla. Verkkosivujen taustan värivalinnassa pitää käyttää erityistä harkintaa, koska tausta luo suuren osan verkkosivun tunnelmasta. Ensimmäisenä asiana taustan suunnittelussa täytyy miettiä sivun aihetta ja toisena käyttäjäryhmää, joka sivuja tulee käyttämään. Esitystavan suunnittelun tavoitteena tulee siis olla informaatioisisällön ja käyttäjän välinen tehokas vuorovaikutus. (Web-opas 2012.)

3.2 Värimaailma

Verkkosivujen suunnittelussa värimaailman valitseminen on tärkeä osa suunnitteluprosessia. Värit tuovat paljon eloa ja tunnelmaa verkkosivuille. Värimaailman valinnassa on tärkeää miettiä kohderyhmää sekä yrityksen tai organisaation ilmettä, joka kävijälle halutaan viestiä. Ohessa on lista värien luonteista ja siitä, mihin ne yhdistetään:

- punainen: rakkauteen, vaaraan, intohimoon, jännitykseen, varoituksiin, ruokaan, impulsiivisuuteen, toimintaan ja seikkailuun
- sininen: luottamukseen, menestykseen, vakavuuteen, rauhallisuuteen, voimaan ja ammattitaitoisuuteen
- vihreä: rahaan, luontoon, eläimiin, terveyteen, parantumiseen, elämään ja harmoniaan

- oranssi: mukavuuteen, luovuuteen, juhlintaan, hauskuuteen, nuoruuteen ja edullisuuteen
- purppura: kuninkaallisuuteen, oikeuteen, monimerkityksellisyyteen, epävarmuuteen, luksukseen, fantasiaan ja unelmiin
- valkoinen: viattomuuteen, puhtauteen ja yksinkertaisuuteen
- keltainen: uteliaisuuteen, leikkisyyteen, iloisuuteen ja viihteeseen
- pinkki: pehmeuteen, söpöyteen, viattomuuteen, nuoruuteen ja hellyyteen
- ruskea: maahan, luontoon, alkeellisuuteen, yksinkertaisuuteen
- harmaa: luonnollisuuteen, piittaamattomuuteen, pidättyvyyteen
- musta: vakavuuteen, pimeyteen, salaperäisyyteen ja salaisuuksiin (Web-opas 2012.)

3.3 Navigointi

Navigoinnilla tarkoitetaan linkkirivistöä, joka löytyy yleensä jokaisen sivun ylä- tai sivulaidasta. Näiden linkkien avulla pääsee liikkumaan helposti sivuston muihin osiin. Navigointi helpottaa sivuilla vierailevaa käyttäjää paljon, jos navigointi näkyy koko ajan ruudulla. (Smashingmagazine 2016b.)

Verkkosivut voidaan tehdä myös ilman, että jokaisella sivulla näkyy navigointirivi. Tällöin olisi tärkeää, että jokaiselta sivulta kuitenkin pääsisi etusivulle, josta pääsee navigoimaan muille sivuille. Tällainen ratkaisu, jossa navigointirivi ei näy jokaisella sivulla, ei kuitenkaan ole paras mahdollinen vaihtoehto, koska navigointirivi auttaa ja helpottaa käyttäjää paljon sekä tekee selailun sivustolla miellyttävämmäksi kokemukseksi. (Smashingmagazine 2016b.)

3.4 Verkkosivujen toteutus

Verkkosivujen toteutuksesta vastaa Tucom Oy, joka on myös toteuttanut seuran verkkosivut. Tucom Oy tarjoaa asiakkailleen useita erilaisia palveluita. Palveluita ovat esimerkiksi webdesign, graafinen suunnittelu,

mobiliijärjestelmät, ohjelmistosuunnittelu ja -kehitys, konsultointi sekä pilvipalvelut. Yritys on myös kehittänyt taloushallinnollisia-, kotisivu-, tekstiviestipalvelu- ja toiminnansuunnitteluratkaisuja omille asiakkailleen. Yritys käyttää palveluiden sekä ratkaisuiden kehittämiseen HTML5-, CSS3-, PHP-, MySQL-, JavaScript-, jQuery-, AJAX- ja Microsoft-tekniikoita. (Tucom 2016.)

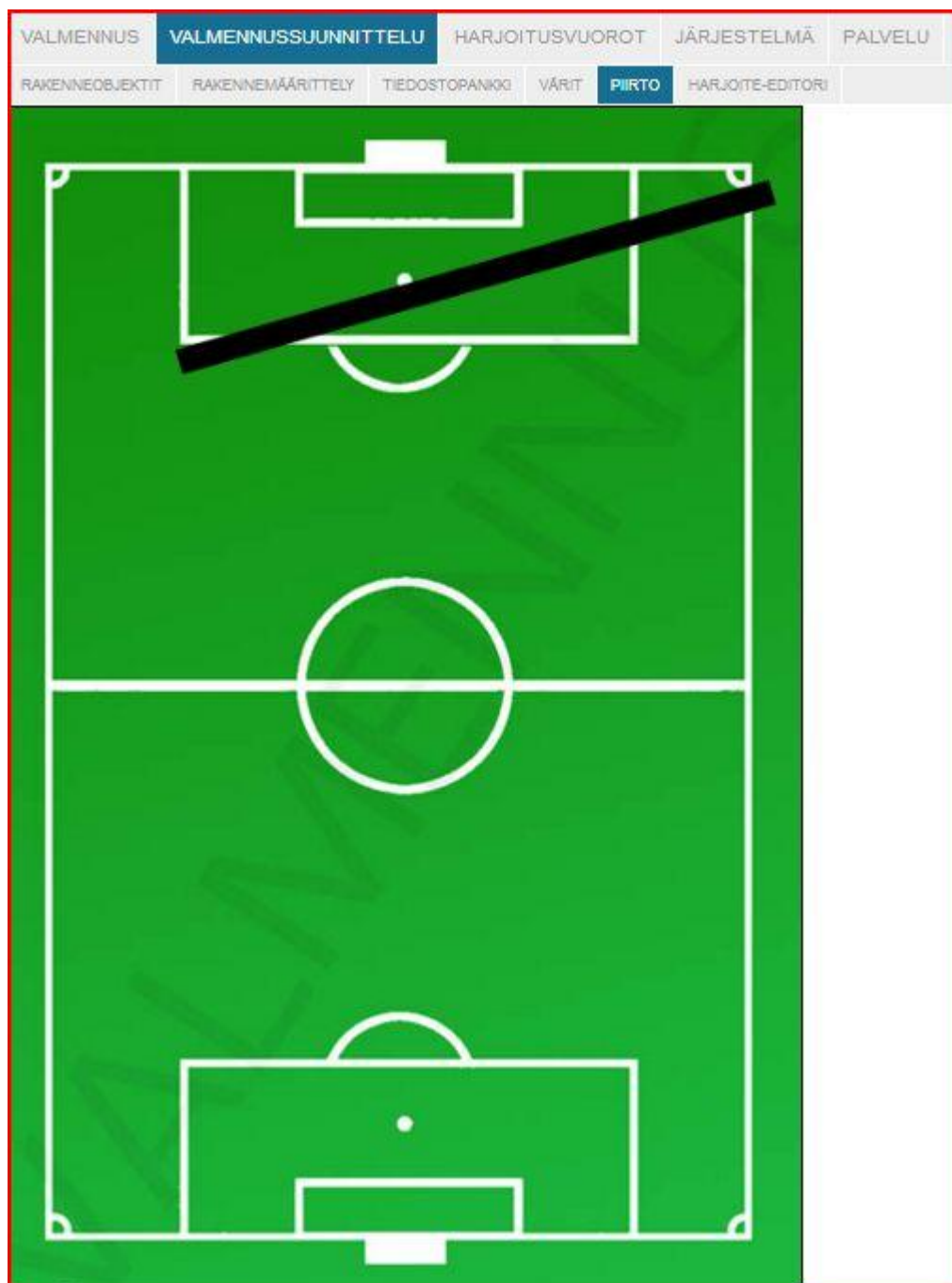
Valmennusjärjestelmän sivujen luonnissa otetaan huomioon se, kenelle verkkosivut luodaan ja mikä on sivujen tarkoitus käyttäjälle. Sivuston värimaailma tulee koostumaan suurimmaksi osin seuran väreistä ja sisältö on suunniteltu valmentajia ja valmennuspäälliköitä ajatellen. Verkkosivujen toteuttamisessa käytetään HTML5-sivunkuvauskieltä, CSS3-tyylimäärittelyä sekä JavaScript-ohjelmointikieltä. Tietojen tallentamiseen käytetään SQL:ää.

4 VALMENNUSJÄRJESTELMÄ

Valmennusjärjestelmät ovat tulleet Suomeen käyttöön vasta 1990-luvun jälkeen, kun Suomessa otettiin oppia ja mallia muista maista.

Valmennusjärjestelmä on alun perin kehitetty urheiluseuroille vahvistamaan ja monipuolistamaan valmennustoimintaa, jolla pystytään viemään urheilijan kehitystä paremmin eteenpäin sekä kehittämään ja helpottamaan valmentajien työtä. Useimpien seurojen tavoitteena on luoda tehokas ja yksilöllinen "urheilijan polku" eri-ikäisille ja -tasoisille urheilijoille ja samalla tarjota hyvä harrastus, jonka parissa pelaaja viihtyy. Tämän tavoitteen saavuttamiseen seurat ovat ottaneet tai tulevat ottamaan valmennusjärjestelmän käyttöönsä. (SLU 2012, 24-26.)

FC Kuusysi kehitti ensimmäisen valmennusjärjestelmän vuoden 1999 lopulla. Tämän jälkeen järjestelmää on kehitetty vuosien varrella, ja uusin kehitysprojekti tukeutuu siis vanhaan järjestelmään. Aikaisemmat versiot valmennusjärjestelmästä eivät ole olleet valmentajien käytössä, ja näin ollen FC Kuusysi aloitti tuoreimman valmennusjärjestelmän kehittämisen vuoden 2015 loppupuolella ja valmennusjärjestelmän on tarkoitus valmistua keväällä 2017. Vanhassa valmennusjärjestelmässä, joka oli vain valmennuspäälliköiden käytössä, pystyi piirtotyökalun avulla suunnittelemaan harjoitusmalleja sekä piirtämään pelitaktiikkakuvioita, mikä näkyy kuviossa 20.



KUVIO 20. Piirtotyökalu (Paitsio 2016)

Järjestelmään pystyi lisäämään myös pelaajien tietoja. Pelaajista pystyttiin lisäämään tietoina nimi, syntymäaika, pallo-id ja pelinumero, kuten nähdään kuvista 21. Kaikki pelaajatiedot tulivat samalle sivulle ikäluokasta riippumatta. Pelaajien lukumäärää yhdellä sivulla pystyttiin rajoittamaan Per sivu -valikosta. Pelaajat-välilehdeltä löytyi myös Etsi-valikko, jonka avulla voidaan hakea pelaajaa tietyn kriteerin, esimerkiksi nimen, perusteella.

VALMENNUS

VALMENNUSSUUNNITTELU

HARJOITUSVUOROT

JÄRJESTELMÄ

PALVELU

TESTIPUOLAI 99

PELAAJAT

HARJOITUKSET

Etsi...

Lisää Pelaaja

Per sivu 10

Sivu 1

<div></div>	Riv	Pelaaja	Syntymäaika	Pallo-ID	P/Nro	M	P
<div></div>	1.	Virtanen, Leevi Lestadius	28.06.2013	FB144240	11		
<div></div>	2.	Virtanen, Samuli Kalle	04.06.1991	FB123456	69		

Rivejä yhteensä 2, näytetään 1-2

KUVIO 21. Pelaajat (Paitsio 2016)

Valmennusjärjestelmän vanhasta versiosta löytyi yksi todella tärkeä työkalu valmennuspäälliköille. Kyseinen työkalu oli herkkyyskausien määrittämiseen laadittu ohjelmapohja nimeltään Rakennemäärittely, joka näkyy kuviossa 22. Tämän avulla valmennuspäälliköt pystyivät määrittämään, mitä asioita valmentajien täytyy opettaa valmennettaville pelaajille missäkin ikävaiheessa.

VALMENNUS

VALMENNUSSUUNNITTELU

HARJOITUSVUOROT

JÄRJESTELMÄ

PALVELU

RAKENNEOBJEKTIT

RAKENNEMÄÄRITTELY

TIEDOSTOPANKKI

VÄRIT

PIIRTO

HARJOITE-EDITORI

Kategoria:

Taito, Taitavuus (VANHA)

PIIRTO

TYHJENNÄ

UUSI PAINOPISTE HARJOITTELUSSA, SUORITUKSEN TEKINEN PUHTAUS TÄRKEÄ, PALJON OIKEITA TOISTOJA

2

TÄRKEÄ PAINOPISTE IKÄLUOKAN HARJOITTELUSSA, PALJON TOISTOJA PELITEMMOLLA PELIOMAISESTI

13

HARJOITTELU TAITOJEN KERTAAMISEKSI JA AUTOMATISOITUMISEKSI, TOISTOJA SÄÄNNÖLLISESTI PELITEMMOLLA

xx

F7

F8

F9

E10

E11

D12

D13

C14

C15

B16

B17

A18

A19

Taito, Taitavuus (VANHA)

Pallon kuljetus (VANHA)

Tapa

Suorakuljetus vauhdilla

1

1

1

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

3

Rytminvaihto

1

1

1

2

2

3

3

3

3

3

3

3

3

3

Suunnanmuutokset

1

1

1

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

3

Pallon suojaaminen

1

1

1

2

2

3

3

3

3

3

3

3

3

3

Pujottelu

1

1

1

1

1

2

2

2

2

3

3

3

3

3

Kehityskohta

Sisäsyryjä

1

1

1

1

2

2

3

3

3

3

3

3

3

3

Ulkosyryjä

1

1

1

2

2

3

3

3

3

3

3

3

3

3

Nikka

1

1

1

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

3

Jalkapohja

1

1

1

1

2

2

3

3

3

3

3

3

3

3

Syötöt (VANHA)

Syöttötapa

Lyhyet syötöt maata pitkin, liikkuvaan palloon

1

1

1

2

2

3

3

3

3

3

3

3

3

3

Pitkät syötöt maata pitkin, liikkuvaan palloon

1

1

1

2

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

Suorat jalkasyötöt

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

Lyhyet syötöt ilmassa

1

1

1

1

2

2

2

3

3

3

3

3

3

3

Pitkät syötöt ilmassa

1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

2

2

Keskitykset

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

2

Syöttökohta

Sisäsyryllä

1

1

1

1

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

Nikalla

1

1

1

1

2

2

2

3

3

3

3

3

3

3

Sisäterällä

1

1

1

1

2

2

2

3

3

3

3

3

3

3

KUVIO 22. Rakennemäärittely (Paitsio 2016)

VALMENNUS

VALMENNUSSUUNNITTELU

HARJOITUSVUOROT

JÄRJESTELMÄ

PALVELU

RAKENNEOBJEKTI

RAKENNEMÄÄRITTELY

TIEDOSTOPANKKI

VÄRIT

PIIRTO

HARJOITE-EDITORI

Etsi...

Lisää Väriobjekt

Per sivu 25

Sivu 1

Riv	Malli	Liitetty ryhmään	Teksti	Kuvaus	M	P
1.	1	Henkiset ominaisuudet	1	uusi asia, opeta tekniikka oikein		
2.	2	Henkiset ominaisuudet	2	toistoja, ottelun vaatimalla nopeudella/laadulla		
3.	3	Henkiset ominaisuudet	3	automaattisesti kilpailutilanteeseen		
4.	4	Henkiset ominaisuudet	4	Testaus		
5.	1	Taito, Taitavuus (VANHA)	1	Uusi painopiste harjoittelussa, suoritusten tekninen puhtaus tärkeää, paljon oikeita toistoja		
6.	2	Taito, Taitavuus (VANHA)	2	Tärkeä painopiste ikäluokan harjoittelussa, paljon toistoja peitteillä peliomaisesti		
7.	3	Taito, Taitavuus (VANHA)	3	Harjoittelu taitojen kertaamiseksi ja automatisoimiseksi, toistoja säännöllisesti peitteillä		
8.	1	Henkiset ominaisuudet (VANHA)	1	Ikään kuuluva henkinen ominaispiirre, huomioi joukkueen toiminnassa		
9.	2	Henkiset ominaisuudet (VANHA)	2	Tärkeä henkinen ominaisuus, kiinnä erityishuomiota		
10.	3	Henkiset ominaisuudet (VANHA)	3	Ominaisuus johon pelaaja ei ole vielä kypsä, valmistelee häntä siihen		
11.	4	Henkiset ominaisuudet (VANHA)	4	Ominaisuus, joka pitäisi olla kunnossa, pidä huoli siitä		

Rivejä yhteensä 11, näytetään 1-11

KUVIO 23. Värät (Paitsio 2016)

Kuviossa 23 nähdään Värät-välilehti, jonka avulla pystyttiin määrittämään Rakennemäärittely-välilehdellä olevien ikäkausiin liittyvien laatikoiden värät ja niiden kuvaus sekä se, mihin kategoriaan tai ryhmään kyseiset määritelmät on liitetty.

Vanhasta valmennusjärjestelmästä löytyi myös tiedostopankki, joka näkyy kuviossa 24. Tiedostopankkiin pystyi lisäämään videoita ja kuvia, mutta valitettavasti palvelimen kapasiteetti ei riittänyt pelivideoiden lisäämiseen ja näin ollen tiedostopankin käyttö jäi vähäiseksi.

Palvelimen tiedostopankki

Luo

Upload (lataa)

Järjestä

Filter

Tiedostojärjestelmät

1

Suosikit

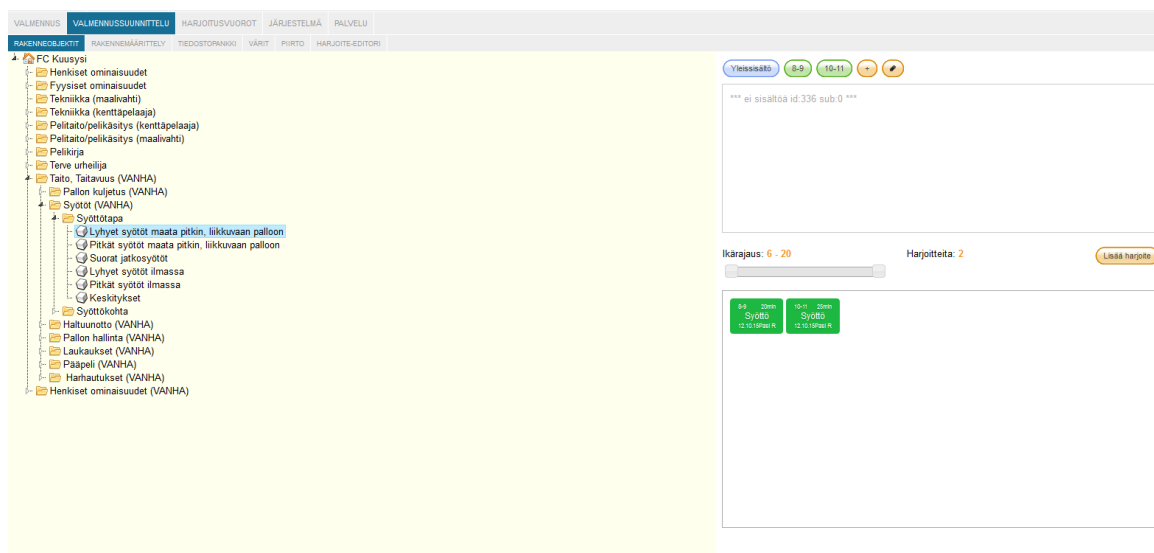
Historia

Ladattu

1

<div><input type="checkbox"/></div> Tiedostonimi	<div>▲</div> Koko	Tyyppi	Muokauspäivä
<div><input type="checkbox"/></div> <div><div></div>TestiVideot</div>		dir	02/05/2015 21:59:23
<div><input type="checkbox"/></div> <div><div></div>investi.jpg</div>	30 KB	jpg	12/29/2014 23:26:38
<div><input type="checkbox"/></div> <div><div></div>jalkapallo.jpg</div>	19 KB	jpg	10/12/2015 13:53:35

KUVIO 24. Tiedostopankki (Paitsio 2016)



KUVIO 25. Rakenneobjektit (Paitsio 2016)

Kuvion 25 Rakenneobjektit-välilehdellä pystyttiin luomaan kansioita, joiden sisälle voidaan luoda objekteja. Rakenneobjekteja luomalla voidaan määrittää jalkapalloon kuuluvaa sisältöä pienempiin osiin, kuten esimerkiksi syöttötapa voidaan jakaa lyhyisiin syöttöihin maata pitkin, pitkiin syöttöihin maata pitkin, suoriin jatkosyöttöihin, lyhyisiin syöttöihin ilmassa, pitkiin syöttöihin ilmassa tai keskityksiin. Jokaiselle objektille pystyttiin määrittelemään erikseen yleissisältö ja pystyttiin myös luomaan erikseen halutuille ikäluokille ohjeistus siitä, mitä ja kuinka pitäisi harjoitella. Samalta välilehdeltä onnistui myös harjoitteiden luonti ja harjoitetta luodessa pystyttiin määrittämään harjoitteen nimi, kesto, se, mille ikäluokille tarkoitettu ja mikä on harjoitteen sisältö.

Taitavuustekijät	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Tasapaino	x	x	x	x	x	x	h	h	h	h	h	h	h
Ketteryys	x	x	x	x	x	x	h	h	h	h	h	h	h
Rytmikyky	x	x	x	x	x	x	h	h	h	h	h	h	h
Reaktiokyky	x	x	x	x	x	x	h	h	h	h	h	h	h
Koordinaatio	x	x	x	x	x	x	h	h	h	h	h	h	h
Liikkuvuus	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Staattinen (ulkopuolisen voiman aiheuttama liikelaajuus)	x	x	x	x	x	x	x	x	h	h	h	h	h
Dynaaminen (kehon oman voiman avulla liikkeessä saavutettu liikelaajuus)	v	v	x	x	x	x	x	x	h	h	h	h	h
Nopeus	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Askeltiheys	x	x	x	x	x	x	h	h	h	h	h	h	h
Liikenopeus	v	v	h	h	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Räjähtävä nopeus	v	v	v	v	h	h	x	x	x	x	x	x	x
Maitohapoton nopeuskestävyys	v	v	v	v	h	h	x	x	x	x	x	x	x
Voima	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Kimmoisuus	v	v	h	h	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Nopeusvoima	v	v	h	h	h	x	x	x	x	x	h	h	h
Kestovoima	v	v	h	h	h	h	h	h	h	h	h	h	h
Maksimivoima	–	–	–	–	–	–	v	v	h	h	x	x	x
Kestävyys	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Peruskestävyys	v	v	h	h	h	h	x	x	x	x	x	x	x
Vauhtikestävyys	–	–	–	–	v	v	h	h	h	h	x	x	x
Maksimikestävyys	–	–	–	–	v	v	h	h	h	h	x	x	x
Maitohapollinen nopeuskestävyys	–	–	–	–	v	v	h	h	h	h	x	x	x

x = herkkyysskausi **v** = valmistava harjoittelu **h** = harjoittelu
– = ei kehitettävissä

KUVIO 26. Herkkyysskaudet

Kuvio 26 on tulostusnäky, jonka valmennuspäällikkö tulostaa valmennusjärjestelmän Rakennemäärittely-välilehdeltä, joka näkyy kuviossa 22. Tämä on siis näky, josta valmentaja pääsee näkemään eri ikäluokkien herkkyysskaudet, jolloin pääpaino harjoittelussa kuuluisi olla kyseisissä asioissa. Esimerkiksi 6 - 11 vuoden iässä pelaajilla on taitavuustekijöiden herkkyysskaudet menossa, jolloin täytyisi harjoittelussa panostaa suuresti kyseisiin asioihin. 12-vuotiaasta eteenpäin harjoittelussa ei enää panosteta niin paljon taitavuustekijöihin, mutta niitä kuitenkin pidetään yllä harjoituksissa. Toisena esimerkkinä otetaan maksimivoima.

Maksimivoimaan ei kannata panostaa kunnolla harjoittelussa kuin vasta 16-vuotiaasta eteenpäin, koska herkkyyyskausi alkaa vasta tuolloin. Ennen tätä voidaan ja kannattaa kuitenkin tehdä valmistavaa harjoittelua eli harjoitellaan 12 - 15-vuotiaana esimerkiksi nostotekniikoita kepin tai kevyen tangon kanssa.

Valmennusjärjestelmän uuden version tavoitteena on helpottaa valmentajien ja valmennuspäälliköiden työtehtäviä liittyen valmennukseen. Valmennusjärjestelmä tulee toimimaan nettiselaimen kautta, ja valmennusjärjestelmän on tarkoitus olla laiteriippumaton eli sitä voidaan käyttää puhelimella, tietokoneella tai tabletilla sekä se tulee olemaan helppokäyttöinen. Järjestelmän tärkeimpänä tehtävänä on tuoda valmennukseen liittyvä data ja tieto yhteen paikkaan, jolloin sen käsitteleminen on helpompaa ja ajankäytöllisesti voidaan jakaa työhön käytettyä aikaa paremmin. Valmennusjärjestelmän kehitysprosessin aikana valmentajat ja valmennuspäälliköt pääsivät antamaan oman näkemyksensä ja mielipiteensä siitä, mitä valmennusjärjestelmän kuuluisi sisältää. Järjestelmän navigointipalkkiin valikoitui sellaisia vaihtoehtoja kuin Etusivu, Valmennus, Pelaajat, Ottelut, Materiaalipankki sekä Kalenteri.

Valmennusjärjestelmä tulee sisältämään harjoitussuunnitelmien luomiseen tarkoitettun työkalun Valmennus-välilehdellä ja materiaalipankin, jonne voidaan tallentaa harjoitussuunnitelmia sekä poimia aikaisemmin luotuja harjoitteita ja kokonaisia suunnitelmia suoraan luotavaan harjoitussuunnitelmaan. Materiaalipankki tulee myös sisältämään vanhassa versiossa olleen piirtotyökalun harjoitteiden ja pelitaktiskuvioiden suunnitteluun. Pelaajat-välilehden sisältyy ikäluokkaan kuuluvat pelaajat ja päästään tarkemmin tutkimaan pelaajien tietoja sekä testituloksia ja pystytään järjestelemään pelaajatietoja halutun tiedon perusteella. Ottelut-välilehden kautta pääsee näkemään pelattuja ja tulevia otteluita sekä rajaamaan tiedon määrää kahden tarkemman määrittelyn perusteella. Etusivulta löytyy kalenteri ja menossa olevan jakson tavoitteet sekä valmentajille asetetut tavoitteet eli se, mitä asioita poikien pitää kehittää eri

osa-alueilla. Kalenterille on luotuna myös oma välilehti, jossa kalenteria pääsee tutkimaan paremmin sekä suurempana että myös eri muodoissa.

5 VALMENNUSJÄRJESTELMÄN SUUNNITTELU JA TESTAUS

5.1 Aloitussivu

Valmennusjärjestelmän aloitussivu oli luotuna, kun aloitettiin järjestelmän sisällöllistä ja visuaalista suunnittelua. Aloitussivulla valmentaja tai valmennuspäällikkö kirjautuu järjestelmään, minkä jälkeen valmentajalle tai valmennuspäällikölle aukeaa valmennusjärjestelmän etusivu.

Aloitussivu esiteltynä kuviossa 27.



KUVIO 27. Valmennusjärjestelmän aloitussivu (Paitsio 2016)

5.2 Etusivu

Suunnittelu aloitettiin etusivusta, koska kyseisellä sivulla on todella tärkeä rooli käyttäjän näkökulmasta. Etusivu antaa käyttäjälle ensimmäisellä vierailulla tietyn vaikutelman ja tämän vaikutelman perusteella käyttäjä tekee mahdollisesti valinnan, tuleeko vierailemaan sivustolla tulevaisuudessa uudelleen.

Etusivu	Valmennus	Pelaajat	Ottelut	Materiaalipankki	Kalenteri																						
Taito:		Taitavuus:		<div style="text-align: center;"> ← Viikko Lokakuu → </div> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td></td> <td></td> <td>ke 14 Harjoitus: Syöttäminen</td> <td>to 15 Harjoitus: Ei teemaa</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr style="background-color: #008000; color: white;"> <td></td> <td>ti 20 Harjoitus: Ei teemaa</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>					ke 14 Harjoitus: Syöttäminen	to 15 Harjoitus: Ei teemaa					ti 20 Harjoitus: Ei teemaa												
		ke 14 Harjoitus: Syöttäminen	to 15 Harjoitus: Ei teemaa																								
	ti 20 Harjoitus: Ei teemaa																										
Henkinen:		Fyysinen:																									
Jakson tavoite:				Muistiinpanot:																							

KUVIO 28. Etusivu - ensimmäinen versio

Etusivua suunniteltaessa tärkeimpinä asioina tuli esille kalenterin tärkeys sekä mahdollisuus kirjoittaa itselle muistiinpanoja, mikä voidaan todeta myös kuviosta 28. Todettiin myös, että valmentajan on hyvä nähdä vieraillessaan verkkosivuilla jakson tavoite sekä se, mitä asioita täytyy huomioida harjoitusten suunnittelussa liittyen poikien kehittämisen osa-alueisiin. Valmentaja näkee siis heti kirjautuessaan, mitä asioita täytyy kehittää harjoituksissa taito, taitavuus, henkiselä ja fyysisellä puolella sekä näkee jakson tavoitteen eli sen, mikä asia täytyisi valmennettavien pelaajien oppia kyseisen ajanjakson aikana. Kun nämä asiat ovat heti etusivulla näkyvissä, muistuu ne valmentajien mieleen paremmin ja näin ollen myös harjoitusten suunnittelu helpottuu. Kalenterinäkömäksi valittiin etusivulle viikkonäkymä, jossa näkyy kerrallaan kolme viikkoa, mutta meneillään oleva viikko on selkeästi erotettu muista viikoista eri väripohjalla. Kalenterissa yksittäisten päivien kohdalla lukee päivämäärä sekä harjoitukset ja niiden teema. Jos kyseiselle päivälle löytyy harjoitus ja harjoitusta varten on luotuna harjoitussuunnitelma, lukee harjoitus-kohdassa harjoituksen teema. Jos harjoitussuunnitelmaa ei ole vielä luotuna, harjoitus-kohdassa lukee ei teemaa. Tällä tavalla valmentajien sekä valmennuspäälliköiden on helppo seurata, onko harjoituksia varten tehty harjoitussuunnitelmaa.

Etusivu	Valmennus	Pelaajat	Ottelut	Materiaalipankki	Kalenteri																						
Taito:	Taitavuus:	<div><div></div><div>Viikko 49</div><div></div></div> <div>Joulukuu</div> <table><tr><td>Ma 23.11</td><td>Ti 24.11 Harjoitukset: Syöttäminen</td><td>Ke 25.11</td><td>To 26.11</td><td>Pe 27.11</td><td>La 28.11</td><td>Su 29.11</td></tr><tr><td>Ma 30.11</td><td>Ti 1.12 Harjoitukset: Ei teemaa</td><td>Ke 2.12</td><td>To 3.12</td><td>Pe 4.12</td><td>La 5.12</td><td>Su 6.12</td></tr><tr><td>Ma 7.12</td><td>Ti 8.12</td><td>Ke 9.12</td><td>To 10.12</td><td>Pe 11.12</td><td>La 12.12</td><td>Su 13.12</td></tr></table>					Ma 23.11	Ti 24.11 Harjoitukset: Syöttäminen	Ke 25.11	To 26.11	Pe 27.11	La 28.11	Su 29.11	Ma 30.11	Ti 1.12 Harjoitukset: Ei teemaa	Ke 2.12	To 3.12	Pe 4.12	La 5.12	Su 6.12	Ma 7.12	Ti 8.12	Ke 9.12	To 10.12	Pe 11.12	La 12.12	Su 13.12
Ma 23.11	Ti 24.11 Harjoitukset: Syöttäminen	Ke 25.11	To 26.11	Pe 27.11	La 28.11	Su 29.11																					
Ma 30.11	Ti 1.12 Harjoitukset: Ei teemaa	Ke 2.12	To 3.12	Pe 4.12	La 5.12	Su 6.12																					
Ma 7.12	Ti 8.12	Ke 9.12	To 10.12	Pe 11.12	La 12.12	Su 13.12																					
Henkinen:	Fyysinen:																										
Jakson tavoite:			Muistiinpanot:																								

KUVIO 29. Etusivu - toinen versio

Kuviossa 29 nähdään Etusivun toinen versio. Toinen versio toteutettiin, kun oli käyty keskustelu toiminnanjohtajan, valmentajien ja valmennuspäälliköiden kanssa ensimmäisestä versiosta. Toiseen versioon muokattiin värimaailmaa erityyppiseksi seuran värien perusteella sekä kehitettiin kalenteri-näkymää toimivammaksi.

5.3 Valmennus

Kuvion 30 Valmennus-välilehti tulee olemaan valmentajille valmennusjärjestelmän tärkein sivu. Valmennus-välilehdellä on myös näkyvissä harjoituksissa kehitettävät osa-alueet ja jakson tavoite kuten etusivulla. Tärkeimpänä elementtinä kyseisellä sivulla on kuitenkin harjoitussuunnitelmien tekoon tarkoitettu pohja. Pohjaan määritetään harjoituksen Kesto, Teema, Tavoite sekä Harjoitteiden määrä. Harjoituksen Kesto merkitään minuutteina eli se, kuinka kauan harjoitus kestää, Teema-kohtaan määritetään harjoitusten teema eli se, mikä on harjoituksen keskeinen sanoma tai perusidea, joka toistuu koko harjoituksen ajan. Tavoitteeseen määritetään, mitä harjoituksessa pelaajien pitäisi oppia, ja Harjoitteiden määrä määrittää, kuinka monta erilaista harjoitetta harjoituksen sisällä pidetään. Sivuston oikeasta reunasta löytyy haku-toiminto, jonka avulla voidaan hakea

materiaalipankista jokin haluttu harjoite tai jopa kokonainen harjoitussuunnitelma.

Etusivu	Valmennus	Pelaajat	Ottelut	Materiaalipankki	Kalenteri
Taito:	Taitavuus:	<u>Harjoitussuunnitelma</u> Kesto: Teema: Tavoite: Harjoitteiden määrä:			Haku:
Henkinen:	Fyysinen:				
Jakson tavoite:					

KUVIO 30. Valmennus - ensimmäinen versio

Etusivu	Valmennus	Pelaajat	Ottelut	Materiaalipankki	Kalenteri
Taito:	Taitavuus:	<u>Harjoitussuunnitelma</u> Päivämäärä: Kesto: Teema: Tavoite: Harjoitteiden määrä:			Haku:
Henkinen:	Fyysinen:				
Jakson tavoite:					

KUVIO 31. Valmennus - toinen versio

Kuviossa 31 nähdään Valmennusjärjestelmän toinen versio. Toinen versio toteutettiin, kun oli käyty keskustelu toiminnanjohtajan, valmentajien ja valmennuspäälliköiden kanssa ensimmäisestä versiosta. Toiseen versioon muokattiin värimaailmaa erityyppiseksi seuran värien perusteella sekä lisättiin muutama tärkeä elementti, jotka jäivät puuttumaan ensimmäisestä suunnitelmasta. Harjoitussuunnitelmaan lisättiin Päivämäärä-kohta, johon

merkataan, mille päivälle kyseinen harjoitus on suunniteltu. Kalenteri poimii tämän perusteella automaattisesti teeman kalenterinäkymään, kun harjoitussuunnitelma on täytetty. Toisena lisäyksenä ensimmäiseen versioon verrattuna tuli tallennus-kohta, jota klikkaamalla voidaan harjoitussuunnitelma tallentaa, kun harjoitussuunnitelma on täytetty.

5.4 Pelaajat

Kuvion 32 Pelaajat-välilehdeltä löytyy listattuna ikäluokkaan kuuluvat pelaajat ja heidän tietonsa. Pelaajista on listattuna Nimi, Sotu, PalloID, Osoite, Puhelinnumero, Sähköposti, Pelinnumero sekä Pelipaikka. Pelaajat ovat perusasetuksen myötä listattuna nimen mukaan aakkosjärjestyksessä. Jos valmentaja haluaa listata pelaajat esimerkiksi pelinumeron mukaan, tarvitsee valmentajan vain klikata hiirellä Pelinnumero-kohtaa ja listaustapa muuttuu. Jos valmentaja haluaa nähdä yksittäisestä pelaajasta enemmän dataa, kuten esimerkiksi testituloksia, täytyy hänen klikata pelaajan nimen kohdalta ja näin ollen aukeaa näkymä pelaajan tarkemmista tiedoista.

Etusivu	Valmennus	Pelaajat	Ottelut	Materiaalipankki	Kalenteri			
Nimi	Sotu	PalloID	Osoite	Puhelinnumero	Sähköposti	Pelinnumero	Pelipaikka	

KUVIO 32. Pelaajat - ensimmäinen versio

Etusivu	Valmennus	Pelaajat	Ottelut	Materiaalipankki	Kalenteri		
<div>Lisää pelaaja</div>							
Nimi	Sotu	PalloID	Osoite	Puhelinnumero	Sähköposti	Pelinumero	Pelipaikka

KUVIO 33. Pelaajat - toinen versio

Kuvion 33 Pelaajat-välilehden toiseen versioon on lisätty Lisää pelaaja - kohta, jonka avulla uuden pelaajan lisääminen onnistuu helposti. Toiseen versioon muokattiin värimaailmaa erityyppiseksi seuran värien perusteella.

5.5 Ottelut

Kuviosta 34 nähdään, että Ottelut-välilehdeltä valmentaja tai valmennuspäällikkö pääsee helposti seuraamaan aikaisemmin pelattujen pelien tuloksia ja myös tulevia pelejä. Otteluista kirjataan ylös Päivämäärä, Aika, Paikka, Tyyppi, Koti, Vieras, Tulos, Kesto, Pelimuoto sekä Teema. Päivämäärä, Aika ja Paikka määrittävät ottelun ajankohdan sekä sijainnin. Tyyppi määrittää, onko kyseessä harjoitusottelu, sarjaottelu, turnauspeli tai jokin muu vastaava tapahtuma. Koti-kohtaan merkataan otteluparin kotijoukkue ja Vieras-kohtaan otteluparin vierasjoukkue. Tulos kertoo, mitkä olivat ottelun loppulukemat, ja Kesto määrittää, kuinka pitkä peli oli ajallisesti. Pelimuoto-kohtaan kirjataan ylös, millä pelimuodolla ottelu on pelattu, eli määritellään onko kyseessä ollut 5vs5-, 8vs8- vai 11vs11-pelimuoto. Viimeisimpänä kohtana Teema kertoo sen, onko valmentaja määrittänyt ottelulle jonkin teeman, jota on harjoiteltu kyseisen harjoitusjakson ja harjoitusten aikana, ja haluaako valmentaja nähdä pelissä, ovatko pelaajat oppineet kyseiseen teemaan liittyvät asiat

harjoituksissa. Teema helpottaa myös valmennuspäällikön tehtävää, kun hän tulee seuraamaan joukkueen ottelua. Hänen on helpompi analysoida peliä ja antaa palaute valmentajalle siitä, onko harjoituksissa opetetut asiat siirtyneet peliin mukaan.

Etusivu	Valmennus	Pelaajat	Ottelut	Materiaalipankki	Kalenteri					
Harjoitusottelu		11 vs 11		Lisää ottelu						
PVM	Aika	Paikka	Tyyppi	Koti	Vieras	Tulos	Kesto	Pelimuoto	Teema	

KUVIO 34. Ottelut

Kauden tai vuosien aikana järjestelmään kertyy lukemattomia määriä otteluita ja ottelutulosten löytäminen voi olla haasteellista. Tätä varten välilehdellä voidaan antaa kaksi tarkempaa määritystä hakutulosten pienentämiseen. Tuloksia voidaan vähentää määrittämällä, minkä pelimuodon ottelu on ollut kyseessä tai minkä tyyppinen ottelu on ollut kyseessä. Sivulta löytyy myös mahdollisuus lisätä ottelutapahtumia.

5.6 Materiaalipankki

Materiaalipankin suunnittelu, niin sisällöllisesti kuin visuaalisestikin, annettiin seurassa toimivalle toiselle valmentajalle. Näin ollen materiaalipankin suunnittelua ei toteutettu tässä opinnäytetyössä.

Valmentajat pääsivät kuitenkin antamaan oman näkemyksensä siitä, mitä materiaalipankin tulisi sisältää. Materiaalipankin suunnittelijalle annettiin myös tiedot siitä, kuinka valmennusjärjestelmän muut välilehdet tullaan toteuttamaan visuaalisesti ja sisällöllisesti.

5.7 Kalenteri

Kuviossa 35 nähdään Kalenteri-välilehti. Kalenteri-välilehdellä näkyy kalenteri suurempana verrattuna etusivun kalenteriin.

Kalenteri-välilehdeeltä löytyy myös mahdollisuus valita, missä muodossa kalenteria halutaan lukea. Vaihtoehtoina löytyy viikko-, kuukausi- ja vuosinäkymä.

Etusivu

Valmennus

Pelaajat

Ottelut

Materiaalipankki

Kalenteri

Viikko

←

Viikko 49

→

Joulukuu

Ma 23.11	Ti 24.11 Harjoitukset: Syöttäminen	Ke 25.11	To 26.11	Pe 27.11	La 28.11	Su 29.11
Ma 30.11	Ti 1.12 Harjoitukset: Ei teemaa	Ke 2.12	To 3.12	Pe 4.12	La 5.12	Su 6.12
Ma 7.12	Ti 8.12	Ke 9.12	To 10.12	Pe 11.12	La 12.12	Su 13.12

KUVIO 35. Kalenteri

5.8 Valmennusjärjestelmän kokonaisuus

Taulukkoon 1 on listattuna valmennusjärjestelmään suunnitellut välilehdet ja välilehtien toiminnot sekä ominaisuudet. Välilehdet-sarake kertoo, mikä välilehti on kyseessä. Toiminnot-sarakkeeseen on listattuna jokaisella välilehdellä käytettävät toiminnot. Ominaisuudet-sarakkeesta löytyy jokaiselle toiminnolle kuvaus.

TAULUKKO 1. Valmennusjärjestelmän kokonaisuus

Välilehdet	Toiminnot	Ominaisuudet
Etusivu	Kalenterin hallinta, muistiinpanojen lisäys, jakson tavoite sekä harjoituksissa kehitettävät ominaisuudet	Nähdään kalenteri, voidaan lisätä ja nähdä muistiinpanoja, nähdään jakson tavoite sekä harjoituksissa kehitettävät taito, taitavuus, henkiset ja fyysiset ominaisuudet
Valmennus	Harjoitussuunnitelma editori, haku-toiminto, jakson tavoite sekä harjoituksissa kehitettävät ominaisuudet	Voidaan tehdä harjoitussuunnitelmia, etsiä haku-toiminnon avulla harjoitteita tai suunnitelmia, nähdään jakson tavoite sekä harjoituksissa kehitettävät ominaisuudet
Pelaajat	Pelaajien lisäys ja hallinta	Voidaan lisätä pelaajasta tietoina Nimi, Sotu, PalloID, Osoite, Puhelinnumero, Sähköposti ja Pelipaikka sekä hallita mitä tietoja halutaan nähdä
Ottelut	Ottelun lisäys ja hallinta	Voidaan lisätä otteluista ylös Päivämäärä, Aika, Paikka, Tyyppi, Kotijoukkue, Vierajjoukkue, Tulos, Pelimuoto ja Teema sekä voidaan hallita mitä tietoja halutaan nähdä
Kalenteri	Kalenterin hallinta	Voidaan valita, missä muodossa kalenteri halutaan nähdä

Tulevaisuudessa valmennusjärjestelmään tullaan todennäköisesti lisäämään uusia välilehtiä, toimintoja ja ominaisuuksia. Näitä lisäyksiä tullaan toteuttamaan, koska valmennusjärjestelmää testattaessa ja käytettäessä huomataan jonkin tärkeän toiminnon tai ominaisuuden puuttuminen.

6 YHTEENVETO

Opinnäytetyön tärkein tavoite oli kehittää FC Kuusysin valmennusjärjestelmää ja helpottaa valmennusjärjestelmän toteutuksesta vastaavan yrityksen Tucom Oy:n työprosessia suunnittelemalla valmennusjärjestelmää visuaalisesti ja sisällöllisesti. Suunnittelun toteutuksessa piti ottaa huomioon, kuka järjestelmää tulee käyttämään ja mitä se tulee sisältämään. FC Kuusysillä oli ennen opinnäytetyön aloitusta luotuna valmennusjärjestelmä, mutta se ei ollut sisällöltään tarpeeksi kattava eikä se ollut valmentajien käytössä, joten sitä haluttiin kehittää. Tucom Oy:ssä alettiin kehittämään valmennusjärjestelmää, mutta kehitysprosessi keskeytettiin, johtuen siitä, että kehittäjällä ei ollut tietoa siitä, miltä järjestelmän tulisi näyttää ja mitä sen tulisi sisältää. Ratkaisuna tähän ongelmaan, seurassa päätettiin valita yksi valmentajista hoitamaan suunnitteluvastuu. Opinnäytetyössä käytiin myös läpi verkkosivujen toteutusvaihtoehtoja sekä se, mikä on valmennusjärjestelmä ja kuinka se toteutetaan.

Valmennusjärjestelmän tärkeys korostuu urheiluseuroissa, joissa pelaaja- ja datamäärät ovat suuria. Valmennusjärjestelmän tarkoitus on tuoda data yhteen selkeään paikkaan, jossa sen hallinnointi on helppoa, sekä helpottaa valmentajien ja valmennuspäälliköiden työtehtäviä liittyen valmennukseen ja näin ollen optimoida harjoitusten ja valmennuksen suunnitteluun käytettyä aikaa.

FC Kuusysin uuden valmennusjärjestelmän suunnitteluprosessissa onnistuttiin hyvin, mutta järjestelmän testaus jäi kokonaan puuttumaan. Tucom Oy ei saanut vielä suunnitelmaa toteutettua käytäntöön johtuen siitä, että samainen yritys teki seuralle uuden pankkijärjestelmän ja varastointijärjestelmän, jotka ajoivat ajallisesti ja tärkeysjärjestykseltään valmennusjärjestelmän toteutuksen ohitse. Tästä syystä opinnäytetyöstä jäi puuttumaan testausosio, joka alun perin oli tarkoitus ottaa mukaan.

Urheiluseurojen kehittyessä ja kasvaessa myös valmennusjärjestelmien tärkeys ja vaativuus kasvaa. Valmennusjärjestelmiltä tullaan

tulevaisuudessa vaatimaan monipuolisempia työkaluja valmennuksen kehittämiseen sekä datamäärän hallintaan. Monien seurojen menestys riippuu valmentajista, ja näin ollen on ensiarvoisen tärkeää antaa valmentajille riittävät resurssit ja työvälineet työtehtäviensä hoitoon.

LÄHTEET

FC Kuusysi. 2016. Seuran historia [viitattu 11.3.2016]. Saatavissa:
<http://fckuusysi.fi/?sivu=seura>

Paitsio. 2016. Paitsio valmennusjärjestelmä [viitattu 11.3.2016].
Saatavissa: <http://paitsio.fi/>

SLU. 2012. Urheiluseurat 2010-luvulla. Julkaisusarja 1/2012 [viitattu 5.3.2016]. Saatavissa:
<http://www.sport.fi/system/resources/W1siZiIsIjIwMTQvMDQvMTcvMTRfMjlfMTZfNDI1X1VyaGVpbHVzZXVYXRFmJmAxMF9sdXZ1bGxhLnBkZiJdXQ/Urheiluseurat%202010-luvulla.pdf>

Smashingmagazine. 2016a. CSS 2.1 and CSS 3 Help Cheat Sheets (PDF) [viitattu 15.3.2016]. Saatavissa:
<https://www.smashingmagazine.com/2010/05/css-2-1-and-css-3-help-cheat-sheets-pdf/>

Smashingmagazine. 2016b. Web Design Navigation Showcases [viitattu 5.2.2016]. Saatavissa: <https://www.smashingmagazine.com/web-design-navigation-showcases/>

Tucom. 2016. Kotisivut, IT-järjestelmät, Internet-palvelut, Webdesign, Ohjelmistot, Lappeenranta | Tucom Oy [viitattu 5.2.2016]. Saatavissa:
<http://tucom.fi/etusivu/>

Web-opas. 2012. Web-opas - nettisivujen tekeminen [viitattu 5.2.2016].
Saatavissa: <http://www.webopas.net/varit.html>

w3. 1995. CSS - Cascading Style Sheets: fifth draft specification [viitattu 14.1.2016]. Saatavissa:
<https://www.w3.org/Style/CSS/draft5.html#properties>

w3. 2015. CSS - The CSS saga [viitattu 15.1.2016]. Saatavissa:
<https://www.w3.org/Style/LieBos2e/history/>

W3C. 2014. HTML5 - A vocabulary and associated APIs for HTML and XHTML [viitattu 8.1.2016]. Saatavissa:

<http://www.w3.org/TR/html5/>

W3Schools. 2016a. AJAX Introduction [viitattu 12.2.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/ajax/ajax_intro.asp

W3Schools. 2016. CSS How To [viitattu 15.4.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/css/css_howto.asp

W3Schools. 2016b. CSS Introduction [viitattu 15.1.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/css/css_intro.asp

W3Schools. 2016c. CSS Syntax [viitattu 15.1.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/css/css_syntax.asp

W3Schools. 2016d. CSS3 Introduction [viitattu 15.3.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/css/css3_intro.asp

W3Schools. 2016e. HTML Introduction [viitattu 8.1.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/html/html_intro.asp

W3Schools. 2016f. JS Home [viitattu 22.1.2016]. Saatavissa:

<http://www.w3schools.com/js/default.asp>

W3Schools. 2016. JS Introduction [viitattu 14.4.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/js/js_intro.asp

W3Schools. 2016. jQuery Get Started [viitattu 15.4.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/jquery/jquery_get_started.asp

W3Schools. 2016g. jQuery Introduction [viitattu 12.2.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/jquery/jquery_intro.asp

W3Schools. 2016. jQuery Syntax [viitattu 15.4.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/jquery/jquery_syntax.asp

W3Schools. 2016h. PHP Introduction [viitattu 12.2.2016]. Saatavissa:

http://www.w3schools.com/php/php_intro.asp

W3Schools. 2016. PHP Syntax [viitattu 15.4.2016]. Saatavissa:
http://www.w3schools.com/php/php_syntax.asp

W3Schools. 2016i. SQL Introduction [viitattu 12.2.2016]. Saatavissa:
http://www.w3schools.com/sql/sql_intro.asp

W3Schools. 2016j. SQL Syntax [viitattu 16.3.2016]. Saatavissa:
http://www.w3schools.com/sql/sql_syntax.asp

